

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ  
КАЛИНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ  
МО «СВЕТЛОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ»  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1

**РАССМОТРЕНА**  
на заседании  
ШМО учителей  
математики, физики и информатики  
22.03.2022г., протокол № 4

Руководитель ШМО

\_\_\_\_\_ И.В.Винник

**СОГЛАСОВАНА**  
на заседании  
методического совета  
25.03.2022 г., протокол № 6

Председатель методического  
совета

\_\_\_\_\_ Л.В. Ракович

**УТВЕРЖДЕНА**  
приказом директора МБОУ  
СОШ № 1  
от 29.03.2022 г. № 145

Директор МБОУ СОШ №

\_\_\_\_\_ Т.В. Дерганова

Документ подписан электронной подписью  
Владелец: Дерганова Татьяна Васильевна  
Директор  
Сертификат:  
359EC98228658F00E6A44ED919FEC A25  
Срок действия с 05.04.2022 до 29.06.2023  
Подписано: 01.09.2022 19:25 (UTC)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ,**  
**КРУЖКА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»,**  
**8-9 КЛАСС**

г. Светлый  
2022 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа внеурочной деятельности «Кружок «Компьютерная графика» разработана в соответствии с ФГОС ООО. Кружок «Компьютерная графика» предназначен для внеклассной работы и рассчитан на учащихся 8-9 классов, интересующихся информатикой. Проведение занятий такого кружка способствует самоопределению учащихся при переходе к профильному обучению в средней и старшей школе.

Темы занятий состоят из модулей: «Текстовый редактор Microsoft Word - инструмент для создания графики», «Векторный редактор CorelDraw», «PascalABC», Темы непосредственно перекликаются с основным содержанием курса информатики в средней школе.

Включенные в содержание вопросы дают возможность учащимся готовиться к олимпиадам и различным конкурсам по информатике.

Кружок рассчитан на 34 часа. Занятия могут проходить в форме бесед, лекций, игр, практической деятельности и защиты проектов.

Цель:

- развитие математических способностей и формирование приемов мыслительной деятельности.

Задачи:

- достижение повышения уровня подготовки учащихся по информатике;
- приобретение опыта коммуникативной, творческой деятельности;
- знакомство с различными типами задач как классических, так и нестандартных;
- практика решения олимпиадных заданий.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ

### 1. Личностные

- знакомство с фактами, иллюстрирующими важные этапы развития информатики;
- способность в эмоциональному восприятию графических объектов, рассуждений, решений задач, рассматриваемых проблем;
- выявление и развитие творческих и логических способностей учащихся;
- развитие познавательных способностей, самостоятельности и активности;
- интерес учащихся к занятию программированием;
- повышению интереса к процессу творчества;
- умение строить речевые конструкции (устные и письменные) с использованием изученной терминологии и символики, понимать смысл поставленной задачи. Осуществлять перевод с естественного языка на алгоритмический и язык программирования и наоборот.

### 2. Метапредметные

- умение планировать свою деятельность при решении учебных задач по информатике, видеть различные стратегии решения задач, осознанно выбирать способ и алгоритм решения;
- умение работать с учебным текстом (находить ответы на поставленные вопросы, выделять смысловые фрагменты);
- умение действовать в соответствии с предложенным алгоритмом, составлять несложные алгоритмы вычислений и построений;
- применение приемов самоконтроля при решении учебных задач;
- умение видеть задачу по информатике в несложных практических ситуациях.

### 3. Предметные

- владение базовым понятийным аппаратом по основным разделам содержания;
- об основных понятиях векторной графики; о цветовых моделях;

- о назначении и возможностях векторных графических редакторов;
- об инструментах и методах работы с векторной графикой;
- об алгоритме создания изображений и построении программ.
- использование основных инструментов редактора MsWord, CorelDraw;
- выполнение типовых операций создания и преобразования объектов, применение различных эффектов;
- работа с обычным и фигурным текстом, создание художественных надписей, с использованием специальных эффектов;
- создание графических композиций и коллажей, художественных текстов, объектов рекламы;
- анализировать и осмысливать текст задачи; моделировать условие с помощью схем, рисунков; строить логическую цепочку рассуждений; критически оценивать полученный ответ;
- выполнять проекты по темам данного курса.

### **ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ**

При проведении занятий предлагаются следующие формы работы:

- построение алгоритма действий;
- фронтальная, когда ученики работают синхронно под управлением учителя;
- работа в парах, взаимопроверка;
- самостоятельная, когда ученики выполняют индивидуальные задания в течение занятия;
- постановка проблемной задачи и совместное ее решение;
- обсуждение решений в группах, взаимопроверка в группах.

### **КОНТРОЛЬ РЕЗУЛЬТАТОВ**

Контроль осуществляется в основном при проведении зачета в конце курса, выполнение и защита проектов.

### **ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ТЕМЫ ПРОЕКТОВ**

1. Графические возможности MS Word
2. Создание и редактирование графических изображений в программе MS OfficeWord
3. Создание графических изображений с помощью автофигур в программе MS OfficeWord
4. Макет-проект в программе CorelDraw «Обложка фотоальбома»
5. Визитка в CorelDRAW
6. Создание графического изображения «Слон» в среде программирования PascalABC
7. «Пейзаж» в среде программирования PascalABC.

### **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

№	Тема	Кол-во часов
<b>Введение 1 час</b>		
1	Инструкция по технике безопасности. Растровые и векторные графические редакторы	1
<b>1 модуль: Текстовый редактор MicrosoftWord - инструмент для создания графики – 5 часов</b>		
2	Средства рисования в среде редактора. Действия с автофигурами. Практикум	1
3	Цвет. Градиент. Текстура. Практикум	1

4	Создание и изменение контуров. Объем и тень. Создание надписей. Практикум	1
5-6	Разработка и создание творческого проекта «Реклама турфирмы»	2
<b>2 модуль: Векторный редактор CorelDraw – 12часов</b>		
7	Основы работы с редактором CorelDraw. Практикум	1
8	Работа с объектами. Практикум	1
9-10	Создание и редактирование геометрической формы объектов. Практикум	2
11	Работа с цветом. Практикум	1
12	Работа с текстом. Практикум	1
13	Работа с растровыми изображениями. Практикум	1
14-15	Работа с растровыми изображениями	2
16	Использование эффектов. Практикум	1
17-18	Разработка и создание творческого проекта-макета «Обложка фотоальбома»	2
<b>3 модуль: Графика в системе программирования PascalABC– 16часов</b>		
19	Составление алгоритмов. Структура программы. Алфавит языка.	1
20-21	Запуск и начало работы в программе PascalABC. Система координат. Управление цветом: цвет и толщина линии, цвет точек, цвет и стиль заливки, цвет текста. Практикум	2
22	Графические примитивы: точки, отрезки, ломаные. Практикум	1
23-24	Закраска замкнутых контуров. Практикум	2
25-26	Вывод текста в геометрической фигуре	2
27-28	Построение окружности, эллипса. Практикум	2
29-30	Построение сложных изображений. Практикум	2
31-32	Штриховка. Движение геометрических объектов по экрану	2
33-34	Разработка и создание творческого программного продукта «Пейзаж»	2